Samurai
X
By Gabriel "BAGRE" Lodi

Agradecimentos...

- Aos meus pais, por terem me introduzido nesta vida...
- A Deus, por existir, e por tudo que fez!
- A Bruno "Tio Joe", graças a você que eu estou jogando 3D&T!!
- Ao Pedro "Magus Petraak" Alexandre, por ter me indicado o mangá do Rurouni Kenshin para baixar pela internet (o mangá era em português de Portugal, uhauahu, era horrível, mas eu gostava, até que comprei os episódios ^_^)... graças a ele, hoje o Samurai X é o meu anime preferido... SmX 4EVER! UhUHu!
- A Todos os freqüentadores, webmasters e OP's do Espaço 3D&T, bem como aos do #Espaco3DT, por terem se tornado grandes amigos meus... (isso inclui: Tio_Joe, Daniel_Cassin, BrunoWM, PC_Tales, Besouro_Bebado_da_Malasia, Takero, Cardan, Meligordman, Turion, (a ordem não interfere em nada, todos são d+!!), desculpe se esqueci de alguém, mas são d+!
- A Todo o pessoal da DAEMON, editores, escritores, fãs e membros do fórum!! Pessoal vocês todos são D+!
- Ao WereWolf, por ter diagramado meu ultimo E-book, bem como esse!
- A todos os meus amigos(as), que me incentivaram para qualquer coisa, hehe, e a todos que já me ajudaram!! ADORO TODOOOOOOOS!

Um abração a todos!!
BY BAGRE

Introdução

Este E-book é uma adaptação do anime/mangá Samurai X para o RPG. Neste, estou utilizando o sistema 3D&T TURBINADO. Se não o tem, ou quer conhecer as regras, pode baixa-lo no site http://www.espaco3dt.pop.com.br (Seção UTILITARIOS -> 3D&T Fast Play Turbinado, ou pode comprar o módulo básico em qualquer banca de jornal, ou loja de RPG/CARDS.

Como dizia um NPC meu, "Vamos começar do começo..."... então, vamos começar com o autor de Samurai X, nosso idolatrado Watsuki.

Criador
Nome: Nobuhiro Watsuki
Data de Nascimento: 26 de Maio de 1970
Local de nascimento: Tóquio (Japão)
Idade: 33 anos. No começo do mangá, Nobuhiro tinha 24 anos (em 1994).
Hobbies: Desenhar, ler, colecionar bonecos e gibis dos heróis Marvel, jogar video-game, etc.
Estatura : 1,85 m
Peso: 66 Kg
Personagens preferidos de Samurai X: Misao Makimachi, Jin-e Udou.
Aos 16 anos, influenciado por seu irmão, Watsuki fez seu primeiro trabalho: Podomac. Nobuhiro era influenciados por artistas como Yoshiro Togashi, criador de YuYu Hakusho.
Anos depois, ele começou a trabalhar como assistente de outros autores, como Takeshi Obata e Youichi Takahashi, de Super Campeões. Enquanto isso, fazia obras sem muito impacto...
Então, veio a idéia de criar a história de um samurai que não mata. Então, foi criado Rurouni Kenshin, ou Samurai X, como conhecemos no Brasil. O mangá teve muito sucesso e o autor foi reconhecido internacionalmente.
Com o sucesso e fim de Rurouni Kenshin, Watsuki criou a série Gun Blaze West, em 2000. Era uma história que passava-se no velho oeste, mas não teve muito sucesso e acabou no quarto capítulo...

Era Meiji

Os três primeiros governantes Tokugawas estabeleceram um controle tão rígido sobre o Japão que seu governo duraria mais de dois séculos e meio até finalmente desabar, em 1868, na tumultuada esteira da reabertura do Japão aos países do Ocidente, uma década e meia antes. Os Tokugawas reinavam através de daimyos hereditários, que somavam cerca de 265. Os daimyos controlavam os feudos por intermédios dos samurais. A transição de luta armada constante para uma paz vigiada de perto provocou o surgimento de uma nova classe: os samurais, que tinham direito de usar do sobrenome da família e ainda portar duas espadas (sendo que os plebeus não tinham o direito de usarem armas e nem o sobrenome da família).
Mesmo com toda essa confusão, não haviam sido bem definidas as classes sociais. Todas as localidades haviam guerreiros que não tinham um senhor (ronin), ou que os perderam em guerra como a de Sekigahara ou eram um dos poucos sobreviventes. Foram necessários um ou duas gerações para organizar as classes.
Outra grande transição que ocorreu foi a respeito da natureza de liderança. Com a paz restaurada e o término das guerras, a classe dominante dos guerreiros percebeu que não era preciso ter força para comandar, mas sim inteligência e estratégias. A classe dos samurais começou a se transformar, deixando a espada um pouquinho de lado e tomando mais o pincel, papel e arte do chá (onde precisava Ter educação, ser fino, saber as regras ridículas de como comer na mesa). Assim, a classe de samurais começou a perder um pouco do seu valor. Uns dois séculos antes, ocorreu uma revolução no setor de armamentos: a chegada dos mosquetes (fabricadas pelos portugueses), que se tornaram armas decisivas em campo de batalha, só que reinava a paz naquele instante.
Os samurais não ligaram muito para a chegada das armas de fogo e, continuaram seu caminho com a espada. Escolas de esgrimas estavam no auge. No entanto, a falta de guerras nesse período fez com que a prática do uso da espada se tornasse uma aula teórica. Não tinha como testar suas habilidades. Assim, o uso da espada se tornou mais filosófica que prática, acabando aos poucos com as batalhas.

... No Anime:

Kenshin era um monarquista, que matava muitas pessoas por uma causa nobre: Acabar com a era Tokugawa e iniciar a era Meiji. Após sua futura esposa morrer, Kenshin jurou nunca mais matar ninguém, depois que chegasse o fim da era Tokugawa.
Com o começo da Era Meiji, o uso de espadas foi terminantemente proibido (menos os policiais), e Kenshin continuou usando espada, mas uma de lamina invertida, uma que nunca matou, e que nunca vai fazer isso...

Personagens Principais

Kenshin Himura

Com a morte dos seus país, Kenshin, que se chamava Shinta, passou a viver com um mercador de escravos. Um dia, a caravana do mercador foi atacada por bandidos. Todos foram mortos, menos Kenshin, que foi salvo por Seijuurou Hiko, mestre do Estilo Hiten Mitsurugi. O garoto enterrou todos os mortos, inclusive os bandidos, para espanto de Hiko. O mestre espadachim chamou o menino e lhe deu o nome de Kenshin, alegando que Shinta era muito meigo para um Samurai. Kenshin foi treinado por Hiko até os 14 anos, quando os dois tiveram uma discussão e o discípulo foi embora. Kenshin virou um retalhador e agiu nas trevas das noites... Dizem que a espada de Kenshin bebeu sangue de incontáveis pessoas e, por dominar perfeitamente o Battoujutsu, recebeu o apelido de Battousai.
Com o final do Bakumatsu (fim do Xugunato), Battousai, o Retalhador, sumiu. Na verdade, Kenshin virou um Rurouni (andarilho, na tradução para o português) e promete a si mesmo nunca mais matar ninguém. Kenshin anda, agora, com uma Sakabatou, uma espada com lâmina invertida.
Depois de andar muito, Kenshin chega em Tóquio, conhece Kaoru e fica hospedado em seu Dojo. Assim, começam as aventuras de Kenshin e seus amigos que você pode acompanhar em anime ou mangá.

Kaoru Kamiya

Kaoru é filha de um mestre do estilo Kamiya Kashin, um estilo de luta que prega a espada para a vida. Ela se tornou mestra nesse estilo ainda na adolescência e, com a morte de seu pai, virou a mestra substituta do estilo.
Kaoru tem 17 anos e encontrou Kenshin quando um falso Battousai estava assassinando pessoas e colocando a culpa em seu estilo. A menina queria acabar com o falso Battousai e, com a ajuda do andarilho Kenshin, conseguiu solucionar seu problema. Depois disse, ela "pediu" para que Kenshin ficasse em seu dojo e Kenshin ficou.
Logo de cara, deu para notar que Kaoru é apaixonada por Kenshin mas, por ter uma personalidade forte e um modo agressivo, ela nunca disse nada porém, na saga de Kyoto, ela foi atrás de Kenshin para vê-lo novamente.
Na saga de Kyoto ela luta contra Kamatari, um membro da Juppon Gatana, e vence sua luta. No final da série, ela e Kenshin ficam juntos.

Sanosuke

Ainda quando criança, Sanosuke, que era um filho de lavradores, entrou para o Sekihoutai, uma tropa que defendia o Xugunato. Lá, Sanosuke aprendeu a fazer várias coisas, como a manusear espada. Com a destruição do Sekihoutai, Sanosuke ficou sozinho no mundo.
Na sua adolescência, Sano virou um lutador de aluguel, disposto a lutar com pessoas fortes. Com sua força, Sanosuke venceu inúmeros inimigos e resgatou uma arma que nenhuma pessoa conseguia usar por seu enorme tamanho e peso, a Zanbatou. Sanosuke com Zanbatou, nascia Zanza. Zanza, como era chamado no submundo, teve, um dia, que lutar contra o mais forte dos monarquistas, Kenshin Himura.
Zanza e Kenshin fizeram uma bela batalha, mas a vitória ficou com Battousai, que quebrou a Zanbatou. Depois disso, Sanosuke decidiu entrar para o grupo de Kenshin e lutou ao lado de seu amigo várias vezes.
A caminho de Kyoto, Sanosuke encontra Anji, um monge que lhe ensina a técnica Futae No Kiwami, capaz de reduzir qualquer coisa a pó.

Yahiko

Yahiko é filho de uma família de ex-samurais de Tóquio e, por sinal, orgulha-se muito disso. Com a morte de seus pais, ele foi obrigado a trabalhar como um "trombadinha", um ladrão. Yahiko tentou roubar Kenshin, mas Kaoru conseguiu pegar o dinheiro de volta. Depois, ele decidiu sair da máfia e quase foi morto. Kenshin e Kaoru foram atrás dele e salvaram o garoto.
Desde então, ele passou a viver no Dojo Kamiya como um pupilo de Kaoru. Yahiko quer ser forte como o Kenshin e treina para isso. Ele odeia ser chamado de "garoto" e, para a sua idade, é bastante forte ao ponto de conseguir derrotar um dos integrantes da Juppon Gatana, o grupo de ShiShio.

Aoshi Shinomori
Aoshi virou o okashira (líder) da Oniwabanshuu aos 15 anos e sua gangue tinha como missão defender o castelo de Edo durante o Bakumatsu mas, como as lutas foram em Kyoto, eles ficaram sem ter muitas lutas.
Na era Meiji, ele recebeu várias propostas de trabalho mas elas eram apenas para ele e não para sua gangue. Uma proposta é feita para Aoshi e seus capangas e eles vão trabalhar como "guarda-costas" de Kanryu Takeda. Kenshin conhece Megumi que é presa na mansão de Kanryu e o andarilho vai atrás dela. Aoshi luta contra Kenshin, para obter o título de "mais forte" e, depois de estar um bom tempo em vantagem, perde. Depois da luta, Kanryu traz uma metralhadora e acaba com todos os integrantes da Oniwabanshuu que sacrificaram-se para salvar o seu líder. Aoshi jurou vingança a Kenshin e isolou-se nas montanhas, para dominar o estilo Kodachi Nitou, com duas Kodachis.
Depois de dominar o estilo, ele vai até Kyoto, alia-se com ShiShio e luta novamente contra Kenshin e perde. Kenshin convence Aoshi a ficar do seu lado.

Saitou
Saitou era o capitão da terceira divisão do Shinsengumi. Ele é muito frio e era um dos arquiinimigos do Kenshin. Saitou possuí uma ótima perícia com a espada e seu golpe favorito é o Gatotsu, que consiste num golpe perfurante com a espada

paralela ao solo (na horizontal). Ele vive em torno de seu lema "Aku-Soku-Zan" (O Mal imediatamente eliminado) -
Saitou enfrentou várias vezes Kenshin e nunca tiveram um vencedor. Na era Meiji, ele adotou um novo nome, Gorou Fujita, e vive como um policial espião. Saitou aparece muito na "Saga de Shishio" e luta e vence Usui, um dos mais poderosos membros da Jupongatana. Além de uma ótima perícia com a espada, ele também sabe lutar com as mãos vazias, e poderia derrotar Sanosuke na porrada!
Saitou, para espanto de todos, é casado e, apesar de ser frio, ele é bastante calmo e, muitas vezes, age com "cérebro". Ele possuí um "vício": é fumante.

Seijuurou Hiko
Hiko é o 13º representante do estilo Hiten Mitsurugi Ryuu que encontrou Kenshin durante o Bakumatsu. Hiko decidiu treinar Kenshin, que chamava-se Shinta, mas teve seu nome transferido para Kenshin por Seijuurou Hiko, que alegou que Shinta era um nome muito "doce" para um espadachim. Seijuurou Hiko treinou Kenshin até os 14 anos do discípulo, que foi embora depois de discutir feio com seu mestre.
Hiko aparece na saga de Shishio, quando Kenshin vai até ele para pedir que ele o ensine o ougi, a técnica mais secreta do Hiten Mitsurugi. Hiko, depois de falar com Kaoru, Misao e Yahiko, decide ensinar seu discípulo. Seijuurou Hiko não é seu verdadeiro nome e sim um "título" dado aos mestres do Hiten Mitsurugi. Esse nome é passado de geração para geração, junto com seu manto branco que mede 40 kg. Hiko é, sem dúvida, o mais forte de Samurai X e é muito convencido...

Makoto ShiShio
Após a saída de Kenshin do Ishin (grupo que lutava para trazer a era Meiji), Makoto ShiShio entrou para ocupar a sua vaga. Mas, ao contrário de Kenshin, ShiShio não se importava com seus companheiros monarquistas e queria lutar apenas para mostrar o quão forte ele era.
ShiShio cometeu crimes que não eram para serem cometidos e uns que não foram nem mencionados na era Meiji, por motivo de segurança. Por ter sido considerado louco e incapaz de ter uma vida boa na era Meiji, sem assassinar ninguém, tentaram assassiná-lo e chegaram a atear fogo sobre seu cadáver.
Porém, ShiShio sobreviveu, mesmo com o corpo totalmente queimado, reuniu um

grupo de pessoas para tentar derrubar o governo. ShiShio, além de várias pessoas de "pequeno porte", conseguiu reunir um grupo especial, feito para cuidar das missões mais importantes, a Juppon Gattana. ShiShio pretendia derrubar o governo e trazer o caos ao Japão novamente. Seu plano foi por água abaixo pela intervenção de Kenshin, Saitou e cia, que lutaram contra os homens da Juppon Gattana. Kenshin lutou contra ShiShio, em uma das mais legais batalhas de Samurai X e conseguiu vencer Kenshin que morreu por causa do seu corpo queimado, que não permitia que ele lutasse durante um período maior que 15 minutos.

Soujiro Seta
Soujiro é um dos mais fortes espadachins de Samurai X. Quando ele era pequeno, vivia como um "escravo", trabalhando duro para seus irmãos e apanhando muito. Isso fez com que o garoto ficasse sem qualquer emoção e sempre está sorrindo. Certo dia, ele conheceu ShiShio, que tinha fugido do pessoal que tentou matá-lo queimado. Ele escondeu o criminoso em um galpão e sempre levava bandagens para seu futuro mestre.
Os irmãos de Soujiro estranharam o fato dele estar pegando tantas bandagens e foram ver o que havia acontecido. ShiShio deu uma espada para Soujiro que matou seus irmãos. Depois, Soujiro ficou junto com ShiShio e é seu "braço direito", fazendo apenas o que ShiShio lhe ordena. Soujiro não havia emoção além da diversão até lutar com Kenshin pela segunda vez e encontrar seu verdadeiro caminho...

Misao
Misao é uma integrante da Oniwabanshuu e tem apenas 16 anos. Ela é uma ninja e usa "adagas" semelhantes a pontas de flechas. A garota encontrou Kenshin enquanto o espadachim ia ao encontro de ShiShio. Ela é muito apegada à Aoshi, e aprendeu a lutar com Hannya.
A garota possui uma personalidade muito forte e era uma ladra. Ela luta muito bem e ajuda a derrotar um integrante da Juppongatana.

Criação de Personagem

Essa seção só é valida se você souber jogar 3D&T, de preferencia 3D&T TURBINADO, mas se não souber jogar nenhuma das duas versões, baixe em www.espaco3dt.pop.com.br e aprenda, vale a pena ^_^ !!

OBS.: Se você é um samurai, um mercador, um ninja, um lutador de karate, ou lutador de sumo, essas coisas não importam... o que importa, é acontecer um bom RPG, um jogo realmente bom e envolvente... então pense antes de fazer seu PJ (personagem)... Um personagem bom, não significa que ele é o mais forte existente, significa que ele é bom para jogar... OVERPOWER é coisa de arrogante, quem quer mostrar que faz um PJ melhor... isso é extremamente errado e TOSCO!!

1) Regras de Classes

Neste E-book, estamos dividindo em classes e modalidades... cada classe/modalidade, vão ter determinados pontos para gastar... Leia adiante, você já vai entender...

Samurai:
Pontos para distribuir: 14
Vantagens: No máximo 3
Desvantagens: No máximo 2
Valor máximo em cada atributo: 6

Ninja:
Pontos para distribuir: 14
Vantagens: No máximo 2
Desvantagens: No Máximo 4, no mínimo 2
Valor máximo em cada atributo: 6

Lutador de Karate:
Pontos para distribuir: 13
Vantagens: Necessário ter 1
Desvantagens: Necessário ter 1
Valor máximo em cada atributo: 5

Lutador de Sumo:
Pontos para Distribuir: 13
Vantagens: Indiferente
Desvantagens: Necessário ter 2
Valor máximo em cada atributo: 6

Sensei (Escolher uma arte marcial):
Pontos para distribuir: de 12 à 14

Vantagens: De 2 à 4
Desvantagens: De 2 à 4
Valor máximo em cada atributo: 5

Aprendiz de Kendo:
Pontos para Distribuir: 10
Vantagens: Indiferente
Desvantagens: No máximo 2
Valor Máximo em cada atributo: 4

Pessoa Normal*[1]:
Pontos para Distribuir: 7
Vantagens: 1 ou nenhuma
Desvantagens: 1 ou nenhuma
Valor máximo em cada atributo: 3

Ladrão:
Pontos para Distribuir: 12
Vantagens: 1
Desvantagens: 3
Valor máximo em cada atributo: 5

Você pode criar outras classes, mostrar para o mestre, e se ele aceitar, tudo bem... estes não são KITS, são "regras de classes", uma coisa a mais que eu sempre quis incrementar no RPG... assim fica mais coerente...

---

*[1]: Relacionado a uma pessoa normal do mundo de jogo, pois as pessoas normais do mundo de 3D&T têm geralmente 0 nos atributos.

---

2) Estilos de Luta

Para criar seus PJ's, se eles forem lutadores, como samurais, lutadores de kendo ou karate, eles precisam ter um "estilo de luta"... Se você acompanha Samurai X deve saber do que eu digo...

Estilo - Utilizadores
Estilo Hiten Mitsurugi Ryu - Seijuuro Hiko e Kenshin Himura
Estilo Kamiya Kashin Ryu - Kaoru e Yahiko
Estilo Kodachi Jutsu - Aoshi
Estilo Mizoguchi Haito Ryu - Saitou
Estilo Nikaidou Heihou - Jin-e
Estilo Shinko Ryu - Raijuuta
Estilo Futae no Kiwami - Anji e Sanosuke
Estilo Shun Ten Satsu - Soijiro
Estilo Ninjitsu - Estilo dos Ninjas (Inventem os ataques, ainda não os temos)

3) Ataques

Agora você já tem um estilo... então pode pegar os ataques... Você pode ter o numero de ataques igual ao numero da habilidade (os NPC's não, os NPC's podem ter quantos ataques o mestre desejar), e só pode ter ataques de seu estilo...
A lista dos ataques e dos estilos está a seguir...

Estilo Hiten Mitsurugi Ryu
Dou Ryu Sen - da uma espadada no chão com uma força incrivel e faz jogar terra e pedras no oponente o fazendo voar, ideal como um anti-aério ou contra-ataque. PdF
Sou Ryu Sen - na velocidade de deus (Shin-Soku) acerta os 9 pontos vitais aleatóriamente, ideal contra oponentes com grande resistencia. 3d6+2
Tsui Ryu Sen - Não importa quão forte seja o oponente, ele sempre tem mais dificuldade se atacado dos céus, Kenshin (no caso) pula e desce numa velocidade incrivel e da um golpe mortal. 5
*Tsui Ryu Sen Zan - F*az a mesma coisa que o golpe anterior, mas agora com espada apontada para baixo, ou seja, ele pula para cima do oponente e cai fazendo sua espada perfurar o inimigo. 7
Hi Ryu Sen - O lutador joga a espada em direção do inimigo, para perfura-lo. PdF
Ryu Sou Sen Nidan-Battou Jutsu - Guarda a espada na bainha e aguarda em posição de guarda, então quando oponente vai para cima desembanha a espada numa velocidade incrivel que mata o oponente em uma porrada só. 8
*Ryu Sou Sen Igazuchi - D*e novo ele utiliza a técnica anterior, só que dessa vez ele gira em volta de si mesmo e faz a espada acompanhar o movimento, para atingir o oponente depois. +2d6
Ryu Kan Sen - outra técnica em que o Shin-Soku é fundamental, vai na velocidade maxima e da um giro no ar dando uma espadada mortal no oponente. 7
Ryu Sho Sen - quando o oponente ataca do ar, você pode usar sua própria força contra ele, usa o braço para apoiar a espada e usa um golpe mortal em direção ao pescoço. +1d6
Tsui Ryu Sho Sen - é a combinação dos golpes Tsui Ryu Sen com o Ryu Sho Sen. Primeiro o usuario usa o Tsui Ryu Sen, e ataca com o Ryu Sho Sen. 1d6+3
Ryu Spining Battou Jutsu - O samurai pula (quase voa) e desce numa velocidade incrivel girando então usa um Battou Jutsu aéreo numa velocidade incrivel. 2d6+3
Mei Ryu Sen - O usuário dessa ténica produz um som muito alto com o movimento de sua espada que faz um dano nos nervos e ouvidos do inimigo. Faz com que o oponete fica desorientado por 1d3 turnos.
OBS.: Só funcionará 1 vez na luta, pois depois de usar uma vez, o oponente ficará meio que surdo (mas isso se o seu golpe funcionar, caso não funcione, poderá utiliza-lo de novo, até que o oponente seja atingido).
Ray Ryu Sen - O golpe criado por Shougo Amakusa, onde consistem em utilizar a luz refletida pela lamina de sua espada afim de deixar o oponente cego por 1d3 turnos.
Kuzu Ryu Sen - Um golpe realmente incrivel, Kenshin (no caso) usa o Shin-Soku e acerta os 9 pontos vitais de uma vez só. 2d6+4

Ama Kakaeru Ryu no Hirameki - É um battou jutsu numa velocidade muito superior ao Shin-Soku, é um battou-jutsu usando a perna esquerda na frente. 3d6+2

Estilo Kamiya Kashin Ryu
*Ouginoseme-Hawatari - S*equeêcia de golpes ofensivos, forma um X sobre a cabeça do oponente e torcendo os pulsos. Se usado corretamente, é um técnica mortal. 1d6+6
Ouginoseme-Hadome - sequencia de golpes defensivos, bloqueia a arma do oponente e consequentemente você não é atingido. 1d6+6 somente para defender
Hiza Hijiki - o cabo da espada é usado para quebrar o joelho do oponente. 1d6+3, e um teste de força do oponente para ver se quebra a perna ou não.
Ryu Sho Sen Modoki no mesmo estilo do golpe Hiten Mitsurugi Ryu Ryu Sho Sen, mas a unica diferenca é que o golpe Modoki direciona a arma no cutuvelo do oponente. 5

Estilo Kodachi Jutsu
Ososugi de Ugoki - Aoshi se move em volta do oponente fazendo aparecer várias imagens deles para confundir o inimigo. Por 1d3+2 turnos.
Kaiten Kenbu - Aoshi gira 3 vezes ao redor do oponente dando 3 golpes no toráx da vitima. 2d6+2
Kaiten Kenbu Rokuren - Aoshi pega o Kodachi atras dele e sai correndo adiante, e depois, começando com qualquer uma das mãos, ele ataca o inimigo 6 vezes seguidas. 8
Onmyou Kousa - Ele bloqueia a arma do oponente e depois com o primeiro Kodachi ele prensa o segundo Kodachi que podem quebrar a arma do oponente debaixo da pressão das espadas. Quem tiver força maior leva a melhor.
Onmyou Hasshi - lança as duas Kodachis uma atras da outra. Então, o oponente só ve uma e quando bater no primeiro, o segundo vem e lhe acerta com tudo. 1d6
Goku Juuji - Ele cruza as Kodachis e depois direciona nas artérias principais do pescoço do oponente. 3d6

Estilo Mizoguchi Haito Ryu
Gatotsu Ishiki - a espada é colocada horizontalmente e o ataque é feito com grande velocidade. O objetivo é matar o adversário com 1 só golpe. 2d6+2
Gatotsu Nishiki - A espada é colocada num angulo mais dificil do oponente vigiar ou defender o ataque. 3d6-1
Gatotsu Sanshiki - A espada é colocada em vertical só se o hirazuke dele falhe ou alguem tente atacar ele por cima. 2d6
Gatotsu Zeroshiki - Essa é a técnica mais forte de Saitou. Ele usa toda sua força do corpo para atacar o oponente com um forte soco. 3d6

Estilo Nikaidou Heihou
Shin no ippou - Espirito Unilateral , através do olhar, Jin-e transmite uma carga intensa de energia. Funciona muito bem com adversários fracos ou pode dificultar o movimento de adversário com nível pouco menor. Esse golpe tem 2 utilidades:

1ª utilidade - Faz com que o oponente fique paralizado até ficar mais forte que o usuario dessa técnica. Teste de Habilidade, e então Xd6 turnos, onde X é a habilidade dividida por 2.
2ª utilidade - Mata seu adversário por asfixia, mas a desvantagem é que só funciona em oponentes fracos. O ataque acaba quando você morre, ou quando a pessoa passa em um teste de resistência, mas ela tem direito de fazer um teste a cada 3 turnos, sendo que vai morrer em Xd6 turnos, onde X é a resistência vezes 2.
Kata do Ichimonji no Yokonagi - a Varredura lateral, Jin-e segura a espada com a mao passando rente ao ombro de si mesmo depois gira a espada para tirar o inimigo do rumo. 2d6
Kata do Juumongi Karatakewari - é como se Jin-e move-se a espada tao rapido formando uma cruz sendo que o ultimo golpe é em vertical vindo de cima para baixo. Causa dano duplo de força de ATK, A+h+1d6.
Shin no Ippou Kagewaza Hyouki no Jutsu - Usando o mesmo poder da auto sugestão que usa em seus oponentes , Ele posiciona a espada de forma que ele olhe para a lamina . Assim ele pode aumentar em muito seu poder. Seus golpes ficarão com +5 de dano se utilizar essa técnica.

Estilo Shinko Ryu
Izuma - Golpe usado por Raijuta Sekido. Ele bate com a espada no chão abrindo uma vala, que vai se alastrando até o alvo. Com a ferocidade da força usada no golpe, ele pode rasgar o individuo ao meio, por meio dessa técnica. PdF
Izuma Voadora - O mesmo golpe que o anterior, só que agora voador. Ao invés de usar sua espada para poder abrir uma vala que vai contra o oponente, esse golpe usa a velocidade da espada para poder criar um vácuo e atingir o adversário, para corta-lo também. PdF

Estilo Futae no Kiwami
Duplo Impacto - Golpe usado por Anji, membro do Juppon Gatana e passado para Sanozuke Sagara. Essa é uma técnica poderossíma, que destrói irreversivelmente qualquer coisa, como pedra, ossos, etc. Pode- e mandar quantos socos quiser, e atacar com chutes também. 2d6+5

Estilo Shun Ten Satsu
Shin Soku Battou Jutsu - Este Battou Jutsu não é simplesmente um golpe simples qualquer, igual ao outro sem estilo. Este golpe é o usado por Soijiro Seta para assassinar seus adversários. Usando sua grande velocidade, ele pode desembanhar rapidamente sua espada, ferindo seu oponente gravemente com um só golpe. 2d6+3
Shikuji - É um ataque mais rapido do que o anterior. Soijiro no caso, usa sua super velocidade para atacar seu adversário que não o pode ver, pela sua velocidade de se locomover. 2d6+4
Shikuji Multi-direcional - Usando o mesmo ataque, Soijiro no caso, ataca de vários angulos ao mesmo tempo, podendo desferir seus golpes pela frente, por tras, cima e lados. 2d6+5

OBS.: Pode-se criar outros ataques para cada estilo, ou mesmo criar outro estilo com novos ataques...
OBS 2.: Os ataques podem não ter efeito, então para acertar um golpe de estilo, precisa-se fazer um teste, siga as instruções: Se o ataque tiver dano de primeiro grau (entre 1 e 4), se faz um teste fácil... se o dano for de segundo grau (5 a 8) e difícil, em terceiro grau (acima de 8)... além deste teste, deve-se ainda fazer o teste para ver se o adversário se feriu, mas isso é basico...
OBS 3.: Os ataques que utilizam PdF (Para se atacar de longe) Causam somente o dano DO PdF (PdF+H+1d6). Os outros ataques, é a soma do numero que está ao lado do ataque, junto com o poder de dano do ataque (A+H+1d6)... o dano normal de força, só serve para ataques normais com espada (que tem um adicional de 2 de dano), bokken e shinai (adicional de 1 de dano) e porrada!

4) Criando um Personagem...

Para criar um personagem, foque em sua mente a imagem do mesmo (se possível, o desenhe, ou pegue o programa HEROMACHINE e faça o desenho do PJ). Agora, escreva em um rascunho a sua personalidade, seus gostos e desgostos, sua história, seus equipamentos, suas capacidades, suas fraquezas... após tudo isso, compare o desenho (ou o que você imaginou) com todo o background (o rascunho da história e personalidade)... se estiver tudo parecido (um monstro geralmente não tem muitos amigos, ou uma garota inocente não bota medo nas pessoas), então pode passar para o próximo passo... se não está, invente um motivo para o desencontro, ou refaça a parte errada...

Bom, se você está aqui, estou certo que tem bastante criatividade... então agora você vai fazer a parte mais importante de tudo... criar os atributos do personagem... o que ele PODE e o que ele NÃO PODE... Cada PJ (personagem) 5 características, FORÇA, HABILIDADE, RESISTÊNCIA, ARMADURA e PODER DE FOGO (respectivamente chamados de F, H, R, A e PdF), que "provarão" se o personagem é realmente o que está escrito no BACKGROUND...
Humanos, geralmente têm 0 em todas as características... mas como estamos tratando de um lugar onde a maioria das pessoas são "mais fortes que o possível", alteremos um pouco as regras... olhe a seção NPC, e veja as características dos mais fortes heróis do jogo...

PV e PM
Os chamados PONTOS DE VIDA e PONTOS DE MAGIA são muito importantes no RPG... os PVS contam quanto você tem de vida, e os PMS contam o quanto você pode fazer de magia (PM as vezes é chamado de MANA)... Calcular o PV e o PM é bem fácil... Basta multiplicar a R (Resistência) por 5. Ou seja, se seu PJ tem 4 de Resistência, respectivamente ele terá 20 PV's e 20 PM's... Lembrando que pessoas normais podem ter 1 ou 3 PV's e PM's, mas não conseguem usar os PM's... Ou não sabem!

Vantagens e Desvantagens

São coisas a mais que um personagem tem. Nas regras de classes, pode-se ver o quanto cada personagem pode ter de Vantagem ou Desvantagem.

Vantagem vão desde: Ataque especial, Ataque múltiplo, Aliados, Riqueza, entre outros...

Desvantagens vão desde: Inimigos, Assombrações, Vícios, Obsessões entre outros... No manual do 3D&T você pode achar muitas...

Perícias

Perícia é uma coisa que o personagem SABE fazer... é simples, como: Cavalgar, Nadar, Armas de Fogo, Armas brancas... e assim vai...

Um Exemplo:

Este é TRULEEF, o Samurai ocidental...

Anos atrás, em uma comunidade oriental, foi encontrado um bebe. Sem saber o que fazer ele foi adotado pelo mestre Xingu, que encontrou em baixo do pequeno bebe uma carta, explicando o motivo de sua mãe por deixar esse pobre garoto órfão.

Xingu também leu o nome que a criança deveria ter, ela deveria se chamar Truleef.

O garoto cresceu em meio a uma civilização exótica e seu "pai" o treinou na arte da espada, mas com uma condição: que ele não matasse

ninguém, não importasse a condição da batalha. Truleef recebeu de seu pai uma bokken, só que esta arma vai muito alem disso, dentro desta mera espada de madeira há uma segunda espada, uma katana. Esta katana não tem fio de corte pelo fato de Truleef não poder matar ninguém.
Mesmo não podendo matar ninguém ele também aprendeu com seu pai 3 coisas importantes: Um golpe diferente, onde o guerreiro põe para fora toda a sua energia e a converte na espada para um ataque desesperado(ataque especial);
E o mais importante ele aprendeu o código do Bom Samurai.
Alem disso ele foi treinado na arte do Qui. Assim quando é preciso ele ataca bolas de energia pura em seus inimigos.
Mesmo sendo diferente, nosso amigo Samurai é bem aceito em todas as comunidades ocidentais e conhece TODOS os rituais de sua exótica nação adotiva.
Ele tem um kimono vermelho .Usa sua arma na cintura e quando ele vê que o perigo é baixo, ele usa a sua bokken, quando ele percebe que a situação está muito tensa ele usa sua katana sem fio de corte. Tem um pesado colar de ouro que recebeu de seu pai adotivo e sempre carrega consigo a carta de sua mãe. Truleef sempre teve consciência que ele era adotado. Sabe também que ele é diferente das pessoas que o adotaram, mais ele faz o possível para ser um "Oriental" nato.

Atributos:
F 4
H 4
R 3
A 1
PdF 2
PV's: 15
PM's: 15 (usa para aumentar a força da PDF)

Tipos de Dano
Força: BOKKEN-KATANA: 4+4+1d6
Ataque Especial: Manobras HiperRapidas com a Espada
PdF: Bolas de Energia (CHI). FA: 4+2+1d6

Vantagens:
Ataque Especial +1
Perícia Sobrevivência +2

Desvantagens
Código do Bom Samurai -3

Equipamentos e Dinheiro

Eu tenho um método próprio (na verdade não é meu, é de um amigo meu) para calcular o dinheiro de um PJ no 3D&T... é simples e rápido... o Jogador joga dois dados, e pronto. O Primeiro dado, será parte da centena, e o segundo dado será parte da dezena. Porém, se o PJ tiver alguma vantagem em relação ao dinheiro, isso o afetará. Se a vantagem for de ser rico, o resultado será triplicado. Se for uma desvantagem, para ser pobre, o resultado será dividido por 3.

Exemplo:

Truleef é um samurai com a desvantagem POUCOS RECURSOS... o Jogador rola 2 dados... Os resultados são 3 e 6. Ele teria 360 peças de ouro se não tivesse a desvantagem de poucos recursos... tendo esta desvantagem, Truleef fica com 120 peças de ouro.

Exemplo 2:

Joe K.R. é um gangster muito famoso e mal. Ele tem a vantagem RIQUESA. Seu jogador rola os dados... os resultados são 4 e 1. Ele teria 410 peças de ouro se não tivesse a vantagem riqueza... assim, ele fica com 1230 peças de ouro...

Agora, os equipamentos... o PJ pode carregar X objetos, onde X é a força dividida por dois arredondada para cima. Mas precisa ter dinheiro para comprar os objetos, então veja quanto tem de dinheiro, e consulte a tabela abaixo:

Item	*Preço*
Shinai	*60*
Bokken	*120*
Katana	*400*
Kodachi	*300*
Wakizashi	*370*
Shuriken (50 shurikens)	*100*
Sabre	*150*
Armadura Samurai	*500*
Roupas Ninjas[1]*	*70*
Chicote	*70*
Nunchaku	*120*
Ninja-to (espada ninja)	*300*
KIT Samurai Completo[2]*	*1200*
*KIT NINJA Completo *3*	*1000*
Bastão	*200*

**[1]: São aquelas roupas escuras de ninjas, para não serem vistos a noite, e para manter a identidade...*

**[2]: Composto por uma Katana, uma Wakizashi, e a Armadura Samurai.*

**3: Composto por uma Kodachi, 100 shurikens, Nunchaku, Roupas Ninjas e uma Ninja-to.*

OBS.: Crie outras armas orientais, ou também use outras já existentes, existem muitas outras armas orientais... exóticas também!!

NPC's

Esses são NPC's para incrementar a sua aventura, mas eles são os personagens principais do jogo, então não é coerente colocar seus PJ's na frente do Battousai, enquanto fracos... eu realmente acho bobagem tentar atacar Battousai, mas isso vai de cada mestre, eu sou um mestre bonzinho ^_^!!

Souujiro Hiko
Força: 8
Habilidade: 7
Resistência: 5
Armadura: 5
PdF: 4

Battousai
Este é o NPC do Kenshin, antes de virar andarilho...
Força: 5
Habilidade: 7
Resistência: 4
Armadura: 3
PdF: 4

Tipos de Dano:
Força: Katana - Estilo Hiten Mitsurugi Ryu (5+7)+1d6
PdF: Hiten Mitsurugi Ryu Do Ryu Sen (Kenshin ataca o chão, e pedras voam para o oponente) e Hiten Mitsurugi Ryu Hi Ryu Sen (Kenshin joga a espada no inimigo), (4+7)+1d6

Kenshin
Este é o NPC do Kenshin, depois de ser andarilho... Como ficou um tempo sem lutar, seus atributos abaixaram...
Força: 5
Habilidade: 6
Resistência: 5
Armadura: 2
PdF: 3

Tipos de Dano:
Força: Sakabatou - Estilo Hiten Mitsurugi Ryu (5+6)+1d6
PdF: Hiten Mitsurugi Ryu Do Ryu Sen (Kenshin ataca o chão, e pedras voam para o oponente) e Hiten Mitsurugi Ryu Hi Ryu Sen (Kenshin joga a espada no inimigo), (3+6)+1d6

Aoshi
Força: 4
Habilidade: 6
Resistência: 4

Armadura: 4
PdF: 0

Tipos de Dano:
Força: Duas Kodachi - Estilo Kodachi Nitou (4+6)+1d6
PdF: ??? - (0+6)+1d6

Sanosuke Sagaara
Força: 6
Habilidade: 4
Resistência: 7
Armadura: 4
PdF:0

Tipos de Dano:
Força: Karate - Estilo Futae no Kwiami (6+4)+1d6
PdF: ??? - (0+4)+1d6

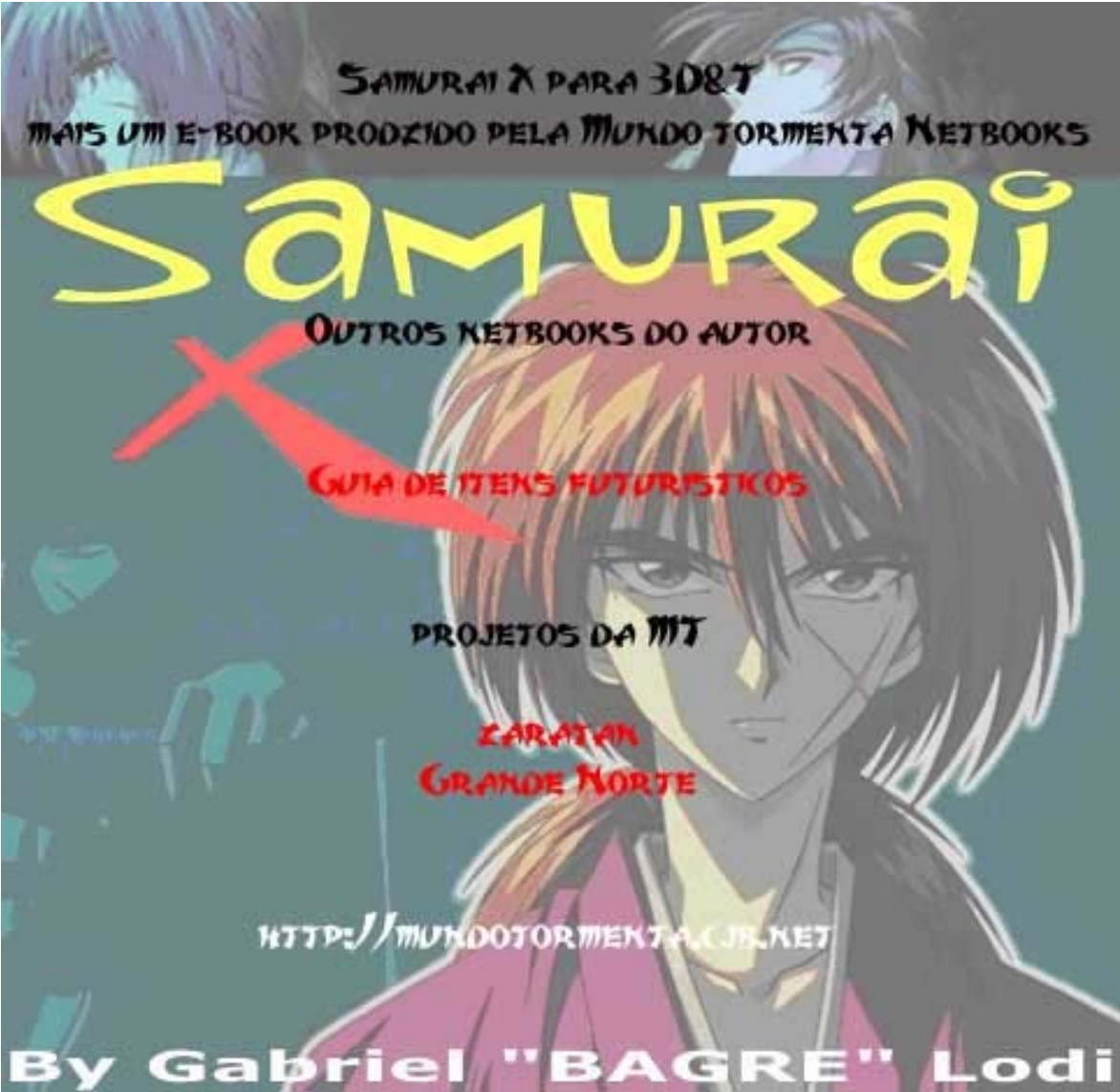
Yahiko
Força: 3
Habilidade: 4
Resistência: 3
Armadura: 2
PdF: 0

Tipos de Dano:
Força Shinai ou Bokken - Estilo Kamya Kashin (3+4)+1d6
PdF: ??? - (0+4)+1d6

Saitou
Força: 7
Habilidade: 6
Resistência: 4
Armadura: 3
PdF: 0
Tipos de Dano:
Força Espada - Estilo Gatotsu (7+6)+1d6
PdF: ??? (0+6)+1d6

ShiShio
Força: 8
Habilidade: 6
Resistência 3
Armadura: 3
PdF: 0
Tipos de Dano:
Força: Espadas - (8+6)+1d6

PdF: ??? (0+6)+1d6

Misao
Força: 3
Habilidade: 5
Resistência: 3
Armadura: 2
PdF: 7
Tipos de dano:
Força: Luta - (3+5)+1d6
PdF: Adagas (5+7)+1d6

Soijiro Seta
Força: 4
Habilidade: 6
Resistência: 4
Armadura: 3
PdF: 1
Tipos de Dano:
Força: Espada (4+6)+1d6
PdF ??? (6+1)+1d6